

Estatísticas de Vôlei: Dados para pequenos times

Vinicius de Araújo Portela¹, Adriano R. N. de Lucena¹, Natalie von Paraski¹

¹Campus Santarém – Instituto Federal do Pará (IFPA)

Avenida Marechal Castelo Branco, 621 - Interventoria – Santarém – PA – Brasil

{vinicius.portela.stm, gatterr}@gmail.com, adriano.lucena@ifpa.edu.br

Abstract. *This article describes the app “Volleyball Statistics” whose was developed to bring a complete, free and real time mobile app that increases the access of small teams – like scholar teams – to relevant data during the match. Allowing them to identify faults and advantages of the team, giving them a chance to increment their performance during the game in an easy way.*

Resumo. *Este artigo descreve o aplicativo “Estatísticas Vôlei” o qual foi desenvolvido com o intuito de disponibilizar um aplicativo para dispositivos móveis que possa ser utilizado em tempo real, de forma simples, completa e gratuita para melhorar o acesso de jogadores de times pequenos – como os escolares – a dados relevantes durante uma partida de vôlei. Podendo assim, identificar falhas e vantagens, permitindo que os mesmos incrementem seu desempenho dentro de jogo de forma fácil.*

1. Introdução

Uma rápida busca na Play Store evidencia a carência de aplicativos capazes de registrar dados durante uma partida de vôlei. É possível ainda encontrar soluções tecnológicas que realizem essa gerência. Entretanto, muitas não são gratuitas – algumas possuem valores muito altos, chegando a mais de R\$120,00 –, tendo como exemplos os aplicativos “McStats-VBall VolleyBall Stats”, “Volleyball Ace Stats”, “Volleyball Stats”. É possível, inclusive, perceber, através da pesquisa realizada por Filho (et al, 2013, p151) que a maior dificuldade para a implantação da tecnologia nos esportes é a questão financeira – mais de 50% dos casos.

Existem, ainda, aplicativos gratuitos, tais como: “McStats-VBall Free”, “Volleyball log”, “Simple Volleyball Stats”¹, entre outros. Eles cumprem o seu papel, todavia, são pouco atrativos, sendo geralmente de difícil manuseio e interpretação, dificultando o entendimento dos dados durante uma partida de vôlei (algo necessário, levando-se em consideração a rapidez de uma partida de vôlei). Pensando nisso, foi elaborado um aplicativo que possa ser utilizado em tempo real, de fácil entendimento e gratuito, para que até os pequenos times possam obter informações claras e rápidas durante uma partida de vôlei.

2. O Aplicativo

O desenvolvimento do aplicativo foi orientado e acompanhado por dois professores do Instituto Federal do Pará, Campus Santarém, sendo os mesmos profissionais das áreas de Educação Física e Tecnologia da Informação. O aplicativo possui uma interface limpa e

¹ Google. Lista de Aplicativos na Play Store. <https://play.google.com/store/search?q=estat%C3%ADsticas%20v%C3%B4lei>

intuitiva para que até os menos familiarizados com as áreas de TI e Educação Física sejam capazes de utilizá-lo sem dificuldades.

Atualmente o aplicativo se encontra na versão 1.1.5.1. Nesta versão é possível compreender e utilizar o mesmo, cujo funcionamento será descrito a seguir.

3. Funcionamento do Aplicativo

Primeiramente, é necessário cadastrar os jogadores do seu time (Figura 1). A seguir, basta iniciar uma partida informando a quantidade de *sets* e os times envolvidos (Figura 2). A partir desse momento, o usuário do aplicativo passa a registrar todos os ataques realizados na partida. O registro dos ataques é realizado diretamente no dispositivo pelo técnico ou auxiliar que estiver acompanhando a partida. O sistema virtual de registro é bem intuitivo e simples. Na tela do dispositivo, basta arrastar, com o dedo, da região de onde se iniciou o ataque até a região onde a bola caiu (Figura 3). Com isso, o técnico precisará escolher qual jogador realizou o ataque. (Figura 4)

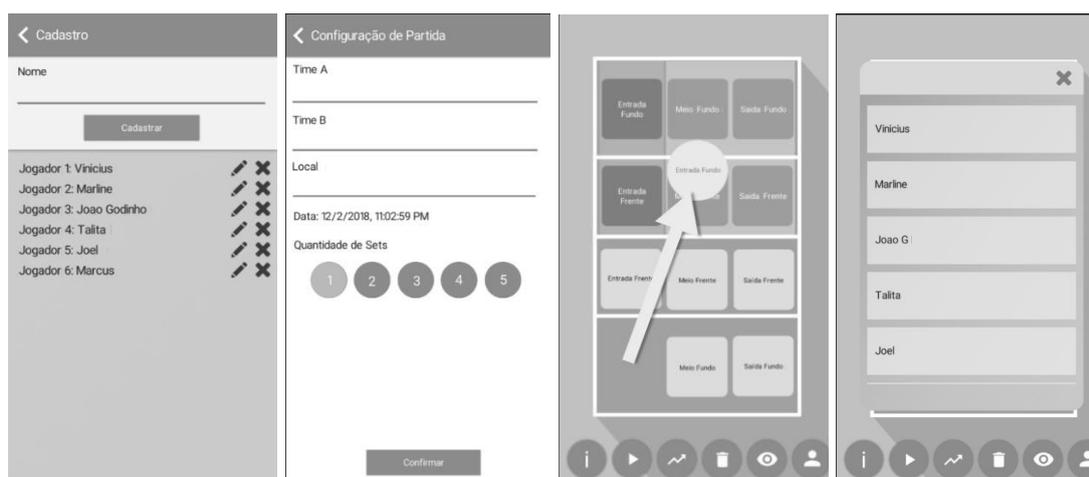


Figura 1. Tela de Cadastro, tela de início de partida, demonstração de *Drag&Drop* e escolha de jogador que realizou o ataque, respectivamente.

Após o término do *set*, basta clicar no botão de terminar *set* e um arquivo PDF (Figura 2) com todos os dados é gerado no dispositivo para consulta por parte do usuário. Assim, ele pode acompanhar o desempenho da sua equipe após o fim de cada *set*. O PDF gerado informa a quantidade de ataques por área, bem como o quantitativo de ataques por jogador. É registrado, também, se o ataque foi paralelo ou diagonal, mostrando a sua quantidade e o seu respectivo percentual, como pode ser visto na Figura 2.

Estatísticas Vôlei						
Jogadores						
Jogador	Ataqs	%Ataqs	Paral	%Paral	Diag	%Diag
Vinicius	2	22.22%	0	0%	2	100%
Marline	1	11.11%	1	100%	0	0%
João G	4	44.44%	3	75%	1	25%
Talita	1	11.11%	0	0%	1	100%
Joel	1	11.11%	1	100%	0	0%
Marcus	0	0%	0	0%	0	0%
Jogador não entrou na partida						
Jogador não entrou na partida						
Jogador não entrou na partida						
Jogador não entrou na partida						
Jogador não entrou na partida						
Jogador não entrou na partida						
Locais						
Área	Ataqs	%Ataqs	Paral	%Paral	Diag	%Diag
Entrada Frente	1	11.11%	1	100%	0	0%
Meio Frente	4	44.44%	3	75%	1	25%
Saída Frente	0	0%	0	0%	0	0%
Saída Fundo	1	11.11%	1	100%	0	0%
Meio Fundo	1	11.11%	0	0%	1	100%
Entrada Fundo	2	22.22%	0	0%	2	100%
Informações Partida						
(2)IFPA x ULBRA(1)						
Set Atual: 3/3 (IFPA)						
Local: IFPA						
Inicio de Partida: 28/11/2018,08:25:50						

Figura 2. PDF gerado ao final do SET.

É possível ao usuário, ainda, visualizar estatísticas no decorrer da partida para que o técnico, por exemplo, possa tentar reverter uma possível derrota.



Figura 3. Estatísticas em tempo real do aplicativo.

As funções disponibilizadas na versão 1.1.5.1 são:

- Estatísticas em tempo real.
- Sistema de *drag&drop* para pontuar durante a partida.
- Produção e Pré-Visualização de um PDF com todas as estatísticas da partida ao final de cada *set*.
- Estatísticas do time e de jogadores específicos.

O aplicativo possui, ainda, inúmeras novas funcionalidades em comparação à sua versão anterior, temos algumas dessas funções:



Figura 4. Telas do aplicativo na versão 1.1.5.1.

- Interface aprimorada
- Realização do rodízio de jogadores
 - Eliminação da necessidade de escolher o jogador que efetuou o ataque
- Adição do número de camisa do jogador, além do nome

A interface da tela principal foi aprimorada visando uma melhor divisão dos botões, sendo incluídas as novas funções descritas anteriormente. A partir dessa versão é permitido ao usuário registrar os dados de forma mais rápida (através do sistema de *Drag&Drop*). Isso é possível uma vez que ele só precisa arrastar a camisa do jogador que pontuou (e não apenas a área da quadra, como ocorria na versão anterior, o que obrigava o usuário a escolher o jogador após o registro do ataque, atrasando os próximos registros e fazendo com que o usuário, em muitas ocasiões, perdesse a próxima jogada).

Nessa nova versão também é possível realizar o rodízio de jogadores. Basta o usuário clicar no botão de rodízio, o que fará com que as trocas de posições ocorram automaticamente. Assim, o aplicativo se aproxima cada vez mais do funcionamento real de uma partida de vôlei. O rodízio foi aplicado em conjunto com o sistema de camisas para facilitar o acompanhamento da partida.

4. Projeções Futuras

Para as próximas versões do aplicativo estão sendo estudadas novas implementações de funcionalidades, tendo em vista um aprimoramento da virtualização computacional de uma realidade mais completa das partidas de vôlei, tanto no momento do jogo quanto em análises estatísticas posteriores às partidas registradas, visando a redução das vulnerabilidades de uma equipe, assim como a identificação de possíveis falhas em equipes adversárias.

5. Considerações Finais

O aplicativo desenvolvido nesse trabalho facilita a aquisição e análise de dados de partidas de vôlei, permitindo a implementação de estratégias para as equipes de pequeno porte – podendo ainda ajudar as de grande porte. Logo, possui importância social ao

permitir que pequenas equipes tenham maior profissionalismo em suas partidas e “deem um passo à frente” em relação ao seus adversários.

Referências

Ianalítica (2018), “A TECNOLOGIA NOS ESPORTES”. Disponível em: <https://ianalitica.com.br/a-tecnologia-nos-esportes/>.

Victor Okazaki, Juliana Dascal, Fábio Okazaki, Luis Teixeira (2012). Disponível em: <http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/download/3451/3471>.

João Filho, Lucas Schattenberg, Nicolas Stollmeier (2013), “Tecnologias Esportivas Auxiliando no Esporte”. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/reavi/article/viewFile/3776/2915>. Citado na página 1.